

ゲーム業界の未来～ゲーム技術の可能性を探る～

堀 杏子 21111288

五十嵐 啓悟 21111015

1. 目的

現在縮小に向かっているゲーム業界の今後を現状から予測。
また、その打開策となる提案の考案。

2. 内容

今現在ゲームは出荷台数や売上のデータの結果から携帯型ゲーム機が中心となり、スマートフォンの登場によりソーシャルゲームに負けてしまい、このままでは据置きゲーム機や携帯ゲーム機の売上は回復せず、現状と変わらないと考えた。
そこで、ゲーム技術を遊具としてだけ使うのではなく、今現在も使われている医療やファッションだけではなく、教育や農業、福祉に活用することで、ゲームを娯楽品から必需品にできると考えた。その中でも「教育」の分野に着目し検討してみた。

3. 提案内容

ゲーム技術を利用したタブレット型教材

4. 引用

出荷台数

生産出荷時の出荷数

(<http://wikiwiki.jp/gamehard/?%C0%B8%BB%BA%BD%D0%B2%D9%BB%FE%A4%CE%BD%D0%B2%D9%BF%F4>)

ゲームデータ博物館 (<http://gamedatamuseum.web.fc2.com/>)

PS4 (<http://blog.gamekana.com/archives/7422586.html>)

売上データ

SONY (<http://www.sony.co.jp/SonyInfo/IR/library/er.html>)

任天堂 (<http://www.nintendo.co.jp/ir/library/earnings/index.html>)

ガンホー (<http://www.gungho.co.jp/ir/library/kessan.html>)

先行研究

オキュラスリフト

(http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK0100S_R00C13A8000000/?df=3)

Microsoft (<http://sugodo.com/?p=163>)

SONY (<http://japan.cnet.com/news/tech/20065127/>)

他分野のゲーム技術

キネクト (http://blogs.yahoo.co.jp/j_fumyk/2242959.html)

教育の課題

日本労働組合法

(http://www.jtuc-rengo.or.jp/kurashi/kyouikukaikaku/mondai_2.html)

日本教育審議会

(http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo7/shiryo/07081503/003.htm)

実例

大日本印刷 (<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/ActiveR/20131212/524345/>)

前橋教育委員会 (<http://www.jomo-news.co.jp/ns/8913853910517513/news.html>)

マイクロソフト

(http://www.microsoft.com/ja-jp/education/ict/mtl/elementary_school/aoyama.aspx)